

KONAMI

MANAKA  
NO  
MOTO

Always in love at day...  
Feel the love every day and night...  
You can see the endless love every day... -LOVEPLUS-

ラブプラス・ビジュアル&設定集  
マナ力のもと

ラブプラス  
LOVEPLUS



9784861552717

ISBN978-4-86155-271-7

C0076 ¥800E



1920076008009

株式会社コナミデジタルエンタテインメント

定価：840円(本体800円) ⑤

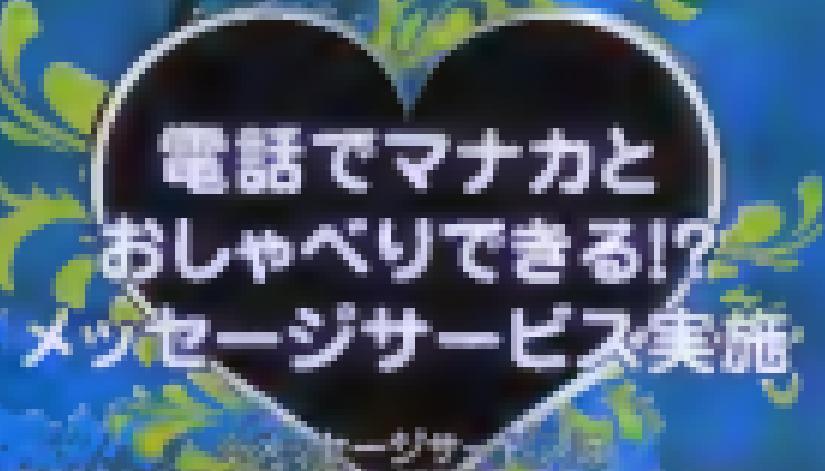


ちょっと恥ずかしいけど、  
見てくれると嬉しいな……。

# ラブプラス

LOVE PLUS

OFFICIAL BOOKS



2010年3月現在、累計販売数100万冊を突破しています。



彼女の容姿、髪型、  
ファッション、etc.  
マナ力の“もと”がわかる  
**「ピクチャル&設定集」**

- + 初公開！ ゲーム実機用イラスト収録
- + イベントのラフイラストも盛りだくさん
- + モーション短コンテや声優インタビューも必見



予約開始



KONAMI

MANAKA  
NO  
MOTO

Always in love.  
You can live every day and night.  
You can see the color in love every day...LOVEPLUS

ラブプラス ビジュアル&設定集  
マナ力のもと

ラブプラス  
LOVEPLUS



Always in love, everyday.  
Feel the love every day and night.  
Visit us at the website [www.manakanomoto.com](http://www.manakanomoto.com)

# ラブプラス

LOVE PLUS

ビジュアル&設定集 マナカのものと



Memory is something  
that fills the every day...  
like now or the other day...etc.



MANAKA NO MOTO

# ラブプラス

LOVE PLUS ビジュアル&設定集 マナカのもの

Gallery

ARTWORKS  
画廊

+ ビジュアル&設定集 マナカのもの

Special Interview  
+ 長嶋マハローラー

ラブプラス ビジュアル&設定集

特別企画

マナカと電話しよう?

「マナカがあなたからの連絡を今が今がとまうでござる。」

「マナカの電話番号は、本の「シリカ」メモにてあります。」

「早く見つけて、彼女に電話をかけなぐちやー。」

「そうすればあらざなあなたへの想いが電話□で届けるわよ。あなたの彼女とラブ♪なおしゃべりをしもー。」

わたしも、といひはー  
あなたとお話ししたいな、なんで  
だめかな?



サービス期間  
2009年12月24日(木)  
~2010年3月31日(水)

## Staff Profile

内田 聰理 AKARI UCHIDA

プロデューサー。「ラブプラス」では制作総指揮として、企画立案から世界観、キャラクター設定などを担当。代表作は「J-ときめきメモリアル Girl's Side」「ラ・ハルロード」とんぎりやへんと魔術の3部曲など。

神山 翔介 Keisuke Kamiyama  
「ラブプラス」では友達パート、恋人パートのシナリオ全般を監修・監修する。また2つの性格分けなど、キャラクターの内面描寫も主に手がける。「ラブプラス」がテロリー作。

タロー Taro

イラストレーター。「ラブプラス」ではキャラクターデザイン、イラストーション／アートディレクターを担当。代表作は「J-ときめきメモリアル ONLINE」のキャラクターデザイン。



G a l l e r y



M a n a k a





MANAKA NO MOTO





ART WORKS





MANAKA NO MOTO





# 高嶺愛花

CV. 早見沙織

主人公と同学年で、テニス部のチームメイト。  
文武両道の優等生で、箱入りのお嬢様。  
周りから注目される反面、少し距離を置かれていて…。



（Profile）

学年：高校2年生

血型：A型

誕生日：10月5日

星座：てんびん座

趣味：お菓子作り・ピアノ

好きなスポーツ：テニス

好きな音楽：ピアノコンサート

好きな動物：ウサギ

TEL: 050-1568-0261



三ノタロー（ゴリラ）／制服のデザインは一般的なセーラー服をベースにしました。今回ゴリザーさんが自身の高校生活を追体験できるようなデザインにしました。マンガ的衣装のかわいさを追求するより、現実に生きてきた中で「あの高校のときに入った女の子って」「こんなだったよね」と懐かしく思えるようなデザインにしようと思いました」

神山「マナカがテニス部所属になったのは、ネネはバイトで出会いました。リンゴは運動部というキャラクターではない」と、キャララクターがいる中でバランスを取りうると思ったのが始まりです。それでマナカは何部かと考えたとき、本格的な体育会系ではなくて、ちょっとと文化系な雰囲気もあって、お嬢様っぽい所ということで「テニス部になりました」

内田「マナカの名前の由来は、まさにそのままです（笑）。苗字は『高嶺の花』の高嶺。名前は、ネネが年上（リンゴが年下）の真ん中で「まなか」。漢字は「華」よりも「花」の方が上品だからアトリエがあるらむしろ「あこぎ」だと





内田「オッス、マナカだよ」  
ボーズは最初からほまつてた。  
わけではない。  
ちやけた感じで、と指しましま  
た(笑)。ほかの人が「ス

ミノ「イラストの構図はほんと  
独創でやりました。一枚描くの  
に『うわから仕上げまでほぼ自分  
一人で作業をしてます。最初に  
絵の構図を考えるとき、背景がど  
う入るかを考えておきます。そこ  
にこうこうボーズでキャラクターを描  
くか、とかいろいろレイアウトとか、  
付いたりの、状態までね」田中  
でやってしまいますね。普段は結構  
に絵を描くんですけど、今はほ  
むと絵柄を変えたくて、バンコク  
で直描きしました」

神山「当初は、友達バーのイメージで描くつもりだったんです。でも、絵を描いてみると、結構リアルな絵になってしまった。それで、もう少しあくまでアーティスティックな表現にして書田だと、いつでも描いていいやと思ったんです。結果、ほぼ全部描いてもらいましたが……」





「『ハーフ』の原はまだキャラクターの設定も何も決まってないんです。とにかくチーム全体の絵柄を決めようとしている」「ハーフ」の原点の時期ですね。ちなみに、中央のポリゴンモデルも私が自分で作りました。絵柄を考える中で、女優の誰々座とか映画のなんとか風とか、内田さんがいろいろなキーワードを書うんです。そのキーワードの上に内田さんはよしと思つたのか、よく考えながら描きました」

内田「かなり前のイラストでひとつひとつタッチが違うので、まだ画面が固まらないのがよくわからずね。この右側の『ザイン』は、ポリゴンが先で、絵が後に作されました。ポリゴン制作時は制服がフレンチだったんですね。スカートは紫色のデニム柄で、あれはあれでかわしかった(笑)」

神山「左の茶髪のイラストは、「ハーフ」の社内フレゼン用に描いてもらったものです。「真面目な女の子が、主人公と付き合ひ」という変わった文言で、「どうぞお読み下さい」と説明するためのものですね」

# Character Design

未使用も含むキャラクター設定資料





三、「ねじ中央のナイトンガールは、人に見せない自分のスケッチですね。隠し場所でらべントなので、黒い墨だと本当に画面が真っ黒になってしまい、それで服を真っ白にしたんですよ。大正時代の着物風のイメージです」

神山「シナリオは、告白後の下校会話なんかを書いています。先に一般的な会話を書いた方が、キャラクターの造形が固まらやすくなるんです。ゲームの仕様が決まったのをシナリオ完成と同時にこの辺りからいっふたロードしながらコストを推進させてだから最後の最終までかかってしまったね」

内田「最初「プロモーション曲」「3人で歌つたら踊つたらしちゃうねPVを作つたって言ってました」とです。上のタスキをかけてるマナカは、その衣装の「ナイトンガール」の制服はフルーツの感じとかわいいんだが、ただ制服で踊らせてても面白くない感じにならなくていいんだが、歌つて踊つて歌つて踊つて……残念ながら話題の企画自体がボンになりてしまふもん」

## SD Characters

未使用も含む総中キャラクター





「このロキア」は本当にたやすく作ったんですが、ボリュームになってしまったものも多いですね。こうやって並べてあるだけでもかわいいですが、動いたらもうとかわいいんですよ...」

内田「SDロキア」は、今はコマンドの成功や失敗を知らせるキャラとして使っていますが、最初は全然違う用途だったんですね。『ロバーブラスチャンネル』みたいを感じてゲーム画面のテレビの中でのロキアたちがちゃんと作っておられるという、楽屋裏っぽいものを作ろうとしていました】

神山「セーブデータは3つありますよね。それからデータを呼び出しても「今度はマナカと一緒にキスしちゃうなー」とまだなす劇を作ったんですが、企画のボリュームが大きくなりすぎて音量をオーバーしてしまい……泣く泣く断念しました」。その代わり製図版の彼女版は、本編で実装されているデータを使いつぶやくアイデアを生かせたらと思います】













「へ」マナカが顔をとむにじる  
内田「マナカがウイーンバ  
ガーの前に立っている絵は、発売  
直前に差し替えましたね。決定稿  
の方が、背伸びして前に乗り出し  
て立ってるマナカの気持ちも感  
じられる」「めっちゃ生きとした  
感じで描こうと思います」

トの初期案ですね。ゲームでは  
ほとんどの初代「ときメモ」そのま  
まの続編ですが、最初は「んが風  
に、今後の経緯で」「うかとも話  
して」とあります。でも、もう少し  
口な感じで、初代「ときメモ」約  
本ゲーム画面にしてたところ「  
ハッピーハーフ」ということだ  
と、お筋書きで取り扱して。  
当初は「」とネネに「それが  
『ときメモ』イベンがあった  
んだから(笑)」









MANAKA NO MOTO



西田「とにかくマナカの水着のイヤペイント、船の方でコレイクを出しました。ガーカーさんなりのイヤストの匂いをうれしう感じのお湯がたどり、おもろいと、ユーモラスな匂い思つて」だから本番はもっと元気もく、「ぐるぐる水に濡れそぞな横綱になつてしまわ」



神山「ハイアースは単にきねいでかわるハイアースところだけではなく、スマセーラー性がある方がうれしいと思つてます。何かをやつてくる量中だしが、絵からストーリーが感じられる方が、集めていて楽ししく。イラストのタイトルも「やつり、冷たさ」とか「キレ……」とか、彼女とのシチュエーションが頭に浮かぶようなものを付けてました」

三「季節むらのハイアーススタイル、特に細かい細部はなかったのですが、髪を風中に揺らかしていただけまつた第9。夏をやがての浴衣だらいいか・王道な水着とか。イヤやハイアース……みんな見たことがあると思います(笑)。ホーリンのH-Hロゴヘルレスはありますし、ハイハイド見られる機会せいかなるうわさなの?」

Hair Style  
未使用を含むキャラクターの髪型選定



# Emotions

味使用も含むキャラクターの表情設定



神山「ボリコーンが服に干涉する關係で、残念ながら採用できなかつた髪型もあります。動いているときはある程度仕方ないにしても、普通に立っている状態でボリコーンが破綻しているのは厳しいので…。マナカの髪型は、僕も黒いリボンのツーサイドアップが好きです」

内田「髪型を決めるところアカタロクを参考にしましたが、カタロクの写真って、セットしてすぐの髪型なので、そのままカームの田舎シーンに使つて「ちゅう」と不自然になっちゃうんですね。マナカの髪型だと、僕は石川の斎田で一番下のストレートの下ろしているものが好きだな」

三ノ「マナカを揃へ上げ、彼女が持つてじる音のことを特に意識しました。田があるけれど、紙野だから感情が素直に表情に出てしまふ。だから驚いていた顔や怒っている顔はちゃんと強めに表現しました。それとマナカは黒ロンドにリボンの色が変わるとです。毎日やるゲームだから、毎日変化が欲しい、私が想像しました。髪型は黒いリボンのツーサイドアップとボーネールが好きです」

# Motion Image

キャラクターの動きを  
イメージするための絵コンテ



◆マナカの彼氏のあなたへ

内田マナカの髪型は、やっぱり「自分が(ハーフーだと)色に迷つてらっしゃる感じ」なのです。したまう「ハーフアンドハーフ」自体のコロセクトでもあります。マナカは箱入り娘で、まだ「西が付いていない」。その分、ちょっとしたことでやすぐに反応して、「ハーフーだと」の色に染まっていきます。それが彼女の最大の魅力だと思います。そういう意味で、なぜか合ってこない自分と同じような人になつっていくタイプの女の子ですね。現実で西うと自分が身にしなみをしつかりして、じぶんと彼女もだんだんといかげんになつてこつたり(笑)。自分で染めやすいが、彼氏であるユーザーの横さんなんやわやんと自分を律していかねじとつけない(笑)。そんなキャラだと悪いです。

神山私が個人的にマナカをかわいいと思うのは、彼女がじぶんの場面じゃね、例えば「ライ・シングバー ガードのアースストーム」と然本當は喜べたことなんの)に喜べたとこ ウンをつづくでもフォロー一切れなくてあたふたしまほよな、そういうマナカが顔を外しちゃうと 後ろの髪でたたき取らなかったりする



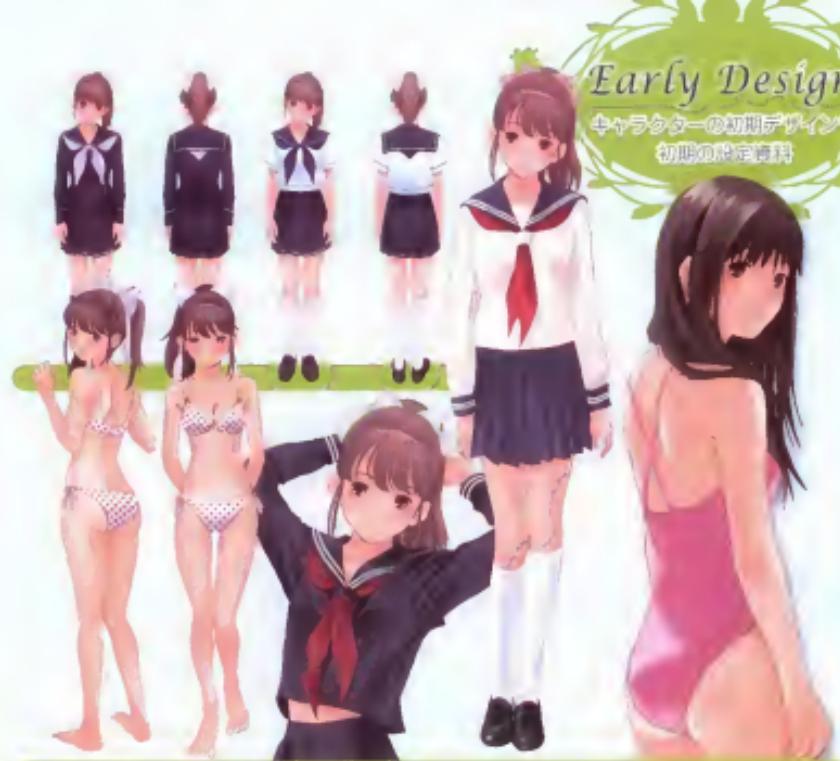
トリルが持つ「おわづるー」と思ふ  
ます。そこで「アナカが手のひらで  
動をひたとぎ」主に自分が弱い場合  
や弱いねがう等音が弱い場合。主人  
公は感情移入して楽しめた「ただ  
いるやうづるー」やそれがへき  
立つやうづるーと個性化して表現する  
ことができる「おわづるー」がここにある



「やつはの確証がいるば  
しやマナカが中心的扱いにな  
てしまふんですね。そればひば  
シクトルを中心的に扱われただ  
の説得力を出さないとじてなこと  
思つて力を入れてデザインしまし  
た。例えばバッケージイラストは  
マナカ一人ですし、確証の表紙に  
マナカだけ載つたのもあるんです  
が、そういうことをつぶつと、タネ添  
の人が「ほが、マトカねひこ」ものが  
なごもが「は結構、」とかひがみよう  
が……。ロロインじとの説得力を  
握ればねと思つてらも。シン  
フルながりもロロイン像——コー  
サーさんあとが想つロロイン像  
を「わや」といふ形態で生じたところ  
がうれしいわ

# Early Design

キャラクターの初期デザインや  
初期の設定資料





内田「マナカは『マツアザラシ』のイメージで描くайн」でもねじました。『い』と思われるかもしれません。『マツアザラシ』の赤ん坊の顔って、哺乳類共通のかわいい顔のパターンらしいです。人間も哺乳類である以上『マツアザラシ』でデザインすれば間違いないんじゃないかなと(笑)。それで実際に最初より髪は黒く、眉毛も太くなりました」

神山「初期イラストのマナカは髪が茶色いのですが……髪を染めている設定だったとしても、ゲーム画面で表示されるように茶色く描いていたんです。そういう緑色ではもっと奇抜な、ピンクや緑色の髪にしようとこう案もあったのですが、この色になりました」

三木「『い』の時は、まだ結構摸索しながら描いていましたね。決定稿よりもが頗るだよ。いくつかの水著のイラストは、社内用の企画書に使ったサービスカットですね。女の子にタッチするゲームなので、タッチしたくなるイラストがいいんだろ? 『い』と『水着を描きました(笑)』」

# 早見沙織

# 高嶺愛花 as



はやみさおり：5月29日生まれ。

東京都出身。アイムエンタープライズ所属。主な出演作品は「セキレイ」結役、「東のエデン」森美咲役など。

早見すこしく自慢したくなるようなお友達です。スポーツでもできますし、それだけじゃなくてすごく優しい子です。演じていても本当に思いやりがあるなあって随々を感じました。もし反対にいたら、自分自身もちょっとと優しくなれるような、周りにいいオーラを分けてくれるような女の子だと思います。

早見田義に残しているのは、夢をバンドしてね。マカちゃんはほかのものであります。女の子の子よりも性格も真面目なのであります。交換手もないことは、ほんないのですが、夢の手などはガリッと変わつて、はづやけた部分がぐぐと出でるんです。私自身も、普段腕括する上で意識していることはまだ遠つて、ちょっととコミカルに演じてみようかなという意識が生まれました。

ちやうんではありませんが、本当にそれを表に出せないところとかが見てて二七二やしゃじやいります(笑) そんな印象の女の子です」

「ええと、いかに聞いてすみら

早見(えみさん)つて、初めてキャラクターを見たときから思っていたんですけど、丁日正(お勤さん)。というか、理想のお勤さんですよね。でも自分のお勤さんだったんです」「ぐく強い存在だと思ひますし、学校の先輩とか、バイトとかで知り合ったとしても、なんでも相談したくなれるような人だと思ひます」

るやうな自然体で

いられる、そういう自分を引き出してくれる



収録中、エー、一トはありますかう  
早見「セリフの量がすごく多かった」と  
ですね。それから寒い時期に録ったので、



「お部屋の中の温度差が激しくて、それも大変でした。初めは大きめなんですねと、だんだん体が暖まってきて、最後はちょっとして(笑)。そういったことも、演技に差が出てきてしまうんですね」

——キスやスキンシップの収録では、眼  
れだたはしませんでしたが、  
早見優しかったですね。主人公側のセ  
リフや心境もほとんどなくて、本当にマ  
ナカちゃんの気持ちだけが前面に出で  
る白本でしたから……前半は「……」  
とかが多いのですし、セリフも読んで  
ちょっとと疑すかしかったです(笑)。でも  
照るのは、きっとマナカちゃんも慣れて  
いるだろう、と、プラスに解釈しまし  
た。というのも、マナカちゃんは、性格的  
になかなか精神的になれない部分もある  
と思うんです。でも彼のことは大財  
産! と思つていて、だから、恥かしいし  
恥ふたい。そういう感情を意識しました  
——マナカ:ある種類の性慾があります  
が、満足分けはしないがでしたから  
早見(性慾)との差を消さないようにす  
るのが、難しかったですね。本当に細かい  
違いなんですけど、ちょっととした髪尾  
の違いとか、「の」の多さとかで表現し  
ています。ほどどの髪尾もマナカちゃん  
くんに変わらないので、別人になつては  
いけないんですね」

——早見さん、「恋愛」はほとんどの性慾好き  
とかはありますか?  
早見(うーん、難しいですね。自分が演技

しているなんにはどのママちゃんもすこしでも頑張つてするのが居るんですね。私はママちゃんが私としてはかわいい!と思います。ママちゃんつけてすぐ柔らかい部分もありつつ、頑張り居さんは、その祖娘なんですね。桃太ちゃんは、その祖娘が私が結構前に表れていて、とてもかわいいと思いまして、それでもやっぱ、ちょっと踏み出せないところがまだありますね。それはそれで、恥つていいるのが好きですね(笑)。それでは違うかわいさがあるので、どれも好きですね。

——実際にゲームをプレイされていました(笑)。早見さんって、何か動いてるー!という感じでした(笑)。しゃべっているときの「うー」とか動いたり揺れたりするモーションがすごくリアルだなと思いました(笑)。弱点中、「スマーフの姫から「自然体で」できました。

——「この区画を実感するのはどうですか?」

早見さん「ファンの皆さんもそうですが、業界の方にも「ラブプラス」のことを話していただく機会が多くて「彼が広がってるなー」と感します。私が声優だとは知らずに、自分の道線にあたる方が購入されたと聞いてびっくりしました。あと学校の女の女の子の友達がやっていたりとか、彼の









